

Playgrounds del siglo xxi

Una reflexión sobre los espacios de juego de la infancia

VIRGINIA NAVARRO MARTÍNEZ



Figura 1. Pieter Brueghel. Kinderspiele, Austria, 1560.

«Play is the highest stage of the child's development..., the purest, the most spiritual product of man at this stage, and it is at once the prefiguration and imitation of the total human life —of the inner, secret, natural life in a man and in all things. It produces, therefore, joy, freedom, satisfaction, repose within and without, peace with the world.»

(Friedrich Froebel, 1826)¹

La representación del juego infantil al aire libre tiene una amplia tradición en el arte. Pintores como Pieter Brueghel (*Kinderspiele*, 1560), fotógrafos como Robert Doisneau (*Les jardins du Champ de Mars*, París, 1944) o cineastas como Robert Mulligan (*To Kill a Mockingbird*, 1962) se han aproximado a la relación del niño con el espacio exterior. En sus obras, se percibe la alegría del juego, su espontaneidad y bullicio, y la relación afectiva y social que esta actividad genera. Las calles, las plazas, los patios exteriores de las casas y el mobiliario urbano se convierten en espacios de exploración, aventura, disfrute y aprendizaje. (figura 1 y figura 2).



Figura 2. Robert Doisneau. *Les jardins du Champ de Mars, París, 1944.*

Sin embargo, fue el avance de las teorías pedagógicas lo que dio el impulso definitivo a la aparición del *playground*. Los nuevos conceptos didácticos de mediados del siglo XIX provocaron un cambio radical en el modo de concebir los juguetes y los juegos ya que, una vez corroborada la íntima relación entre juego y aprendizaje, se inició una búsqueda sistemática de actividades que favorecieran el desarrollo intelectual del niño. Las teorías del suizo Pestalozzi, perfeccionadas posteriormente por Froebel y favorecidas por los cambios sociales de finales del XIX, hicieron que en estos años se planteara la necesidad de destinar parte de los espacios urbanos a la infancia. Estas primeras áreas de juego estaban vinculadas a los parques públicos, con el objetivo de solventar la necesidad de jugar al aire libre de los más pequeños y protegerlos del peligro de las calles. Desde el principio, se estableció una relación directa entre la salud, el desarrollo cognitivo de los niños y sus espacios de ocio. Hoy sabemos que la mayoría de las formas de juego son fundamentales para un desarrollo saludable, pero se considera que el modo libre y espontáneo de diversión asociado a estos espacios es el más beneficioso de todos. Se trata, pues, del único equipamiento social en que confluyen, de forma simultánea, urbanismo, salud, educación y sociedad. Hoy en día, además, se han convertido en la única posibilidad de jugar al aire libre para la mayor parte de los niños de las ciudades desarrolladas. Esto les otorga un papel relevante y los convierte en una necesidad, cuyo diseño requiere un estudio detallado. Es pues importante analizar la configuración actual de estos espacios, entender cuáles han sido sus factores más influyentes y reflexionar sobre la idoneidad de sus tipologías.

Playgrounds: influencias

Consideramos que existen tres factores fundamentales que han influido en el diseño de los espacios de juego: los avances pedagógicos, los modelos sociales predominantes y las

ideas urbanísticas vigentes. Dentro del primer grupo, destaca el ascendente de los patios escolares, los cuales, apoyándose en sucesivas teorías didácticas, se convirtieron en pequeños campos de experimentación de actividades al aire libre.

Para entender las intensas relaciones existentes entre estos distintos ámbitos, hemos elaborado el cuadro siguiente (figura 3). En él se hacen visibles las influencias de unos sobre otros y así se puede contextualizar el período histórico en que el *playground* alcanzó su mayor desarrollo. El ámbito temporal considerado comprende desde mediados del siglo xviii, cuando Rousseau publicó *Emilio o De la educación* (1762), hasta la actualidad.

Con la aparición de los primeros *Kindergarten* de Froebel en 1837, se inició una reflexión sobre la importancia de la actividad lúdica en los procesos de aprendizaje.³ Además de sus conocidos «dones», que tanto influirían sobre Frank Lloyd Wright, este pedagogo es el precursor del uso didáctico de dos espacios exteriores: el jardín escolar y el arenero (figura 4 y figura 5). El uso del primero permitía al niño interiorizar y entender el crecimiento propio observando la evolución de las plantas, al tiempo que le aportaba conocimientos sobre las ciencias naturales. Otros líderes educativos, como Liberty Hyde Bailey y John Dewey, fusionaron la educación práctica con el estudio de la naturaleza y la jardinería. En cuanto al arenero, prosperó porque se trataba de un material moldeable que podía verse y favorecía la relación de grupo. La Pestalozzi-Froebel Haus en Berlín cuenta con uno de los jardines de arena más extensos y hermosos de Europa.

En la reconstrucción europea tras la Primera Guerra Mundial, el movimiento moderno fijó su imagen estética. La vivienda social se había desarrollado enormemente en aquellos años, gracias a proyectos innovadores, y arquitectos y planificadores se planteaban mejorar las condiciones de vida en las ciudades, para lo cual daban relevancia a las escuelas y a los equipamientos infantiles. La cubierta de la Unité d'Habitation de Marsella, aunque algo posterior (1947-1952), reúne en su zona de niños los principales conceptos de este período: la enseñanza como el núcleo del proyecto social y el uso higienista de la terraza como solárium (figura 6). De hecho, Francia se había incorporado al movimiento *Open Air Schools* en 1922, tras el primer congreso internacional que se celebró en París sobre el tema, y había construido en Suresnes uno de sus ejemplos más brillantes y difundidos, la *École de Plein Air* (1935-1936) de E. Beaudouin y M. M. Lods (figura 7). En ellas, las aulas se abrían al jardín y las cubiertas funcionaban como espacio de recreo. Le Corbusier volvía a ser pionero con este proyecto ya que, si bien en su Carta de Atenas consideraba el ocio como una de las funciones básicas de la ciudad, nunca antes un espacio de juego infantil había coronado un bloque de vivienda social. El contacto con la luz natural, el aire, el sol, el agua, el paisaje y la práctica del ejercicio físico eran los principios higienistas que guiaban su diseño.

[illegible]

Figura 3. Cuadro con los distintos factores que han influido en el diseño de los espacios de juego (2)

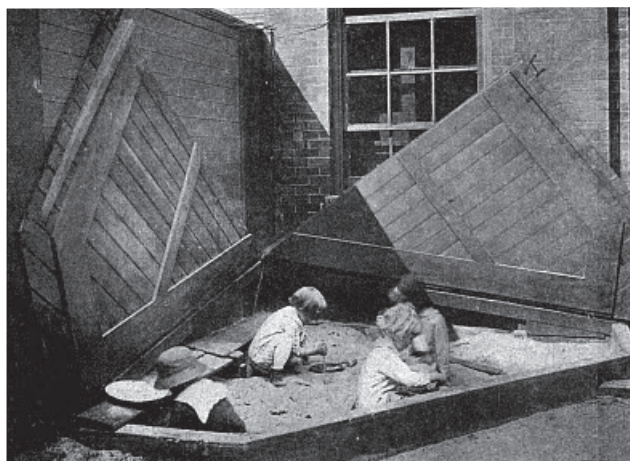


Figura 4. Kindergarten. Arenero, c. 1900



Figura 5. Kindergarten. Huerto escolar, c. 1900

Fue en el período de entreguerras cuando se extendió el recurso didáctico del arenero en los espacios urbanos infantiles. Jakoba Mulder, miembro del equipo de planeamiento urbano de Cornelis van Eesteren en Ámsterdam, fue pionera al proyectar para el Beatrixpark (1937) un suelo exclusivamente de arena. Poco después, se centraría en el desarrollo de los *playgrounds*, necesidad que comprendió un día que fue desde su apartamento de Bertelmanplein hasta su trabajo jugando con un balón. «The idea of the playground layout came to me alone, and I presented it to the Department of Public Works», cuenta en una entrevista realizada en 1963. «Things are different for children from 10 and above. They need more space»⁴. Mulder insistió en que había que volver a los jardines tradicionales y que estos tenían que estar dotados de areneros y de equipamiento de juego.

Aldo van Eyck entró a trabajar en aquella época bajo la tutela de Van Eesteren y se ofreció para diseñar los *playgrounds*. En ellos experimentó con las combinaciones formales de elementos mínimos y la coreografía optimista que caracterizaría su trabajo posterior. El espacio de juego de Bertelmanplein, donde vivía Mulder, se convirtió en el primer *playground* de Ámsterdam (figura 8). Uno de los vecinos de la zona, al verlo, escribió al director del Departamento de Obras Públicas con objeto de solicitar otro en un área cercana. Poco después, otro transeúnte lo vio y realizó una nueva petición. Así fue como se construyeron más de 700 *playgrounds* en la ciudad y se recibieron infinidad de cartas. La participación ciudadana para la habilitación de estos espacios, que se prolongó durante más de veinte años, es un caso extraño de «democracia en acción» a escala urbana. Los habitantes de Ámsterdam solicitaban nuevos *playgrounds* o cambios en los ya existentes. Igualmente destacadas son las memorias que circularon dentro del Departamento de Obras Públicas en respuesta a las



Figura 6. René Burri. *Cubierta de la Unité d'Habitation en Marsella, 1959.*



Figura 7. Beaudouin y Lods. *Cubierta de la École de Plein Air en Suresnes, 1935-1936*

mismas. Cada uno de estos espacios respondía a una solicitud específica y se ubicaban en los lugares sugeridos por los propios ciudadanos (figura 9).

Sin embargo, hay que tener en cuenta otros factores externos que favorecieron el desarrollo del *playground*. Después de la Segunda Guerra Mundial, el uso del automóvil como transporte urbano alcanzó plena vigencia. Esto originó una profunda transformación en la forma de concebir las calles de la ciudad. El niño perdió la posibilidad de disfrutar de este espacio próximo de forma segura y el *playground* se convirtió en una dotación necesaria. La



Figura 8. Aldo van Eyck. *Playground in Bertelmanplein, Amsterdam, 1947.*



Figura 9. Aldo van Eyck. *Playground in Frans Bastiaansstraat, Amsterdam, c. 1960.*

insuficiencia de espacios se vio incrementada por el *baby boom* de la posguerra, que originó un extraordinario crecimiento de la natalidad infantil. No sorprende, pues, que el período de mayor auge en el desarrollo y la evolución de los espacios vaya desde los años cincuenta hasta mediados de los ochenta, con interesantes propuestas en Holanda, los países escandinavos, Suiza, Francia, Inglaterra, los Estados Unidos y Japón. Este impulso se basó en los movimientos sociales de la época en favor de los derechos civiles y la respuesta humanista al Movimiento Moderno, liderada, entre otros, por el propio Van Eyck. Frente al urbanismo de gran escala, moderno y funcional, que seguía los principios del CIAM, Van Eyck optó por utilizar espacios pequeños y abandonados entre edificios, aceptando los condicionantes reales y las posibilidades limitadas que ofrecían los vacíos urbanos. Su estrecha relación con el grupo CoBrA y los viajes por el continente africano alimentaron su visión crítica del funcionalismo. Miembro del Team X y de la denominada Tercera Generación, manifestó siempre un interés antropológico capaz de lograr una «vuelta al origen» que garantizara la transmisión de las esencias más importantes y de los conceptos más profundos del habitar humano.

En noviembre de 1959, la Asamblea General de las Naciones Unidas redactó la Declaración de los Derechos del Niño, basada en un texto anterior de 1929. En ella, se reconocía que jugar era un derecho universal del individuo y, al mismo tiempo, un instrumento de la política social. Esta declaración resume la paradoja del discurso moderno del juego, ya que el niño no tiene voluntad directa sobre el mismo pues este depende de decisiones administrativas. Si, en el caso de Van Eyck, el sentido comunitario de los habitantes de Ámsterdam permitió la integración de la infancia dentro de su planeamiento, actualmente el psicopedagogo Francesco Tonucci recoge la idea del juego como política social y reivindica la importancia de crear entornos adecuados para los niños como una forma de garantizar ciudades más habitables, seguras y sostenibles. Gracias a la difusión de su libro *La città dei bambini* (1991), se ha abierto una reflexión sobre los espacios urbanos destinados a los niños, han surgido los primeros consejos de infancia y, por primera vez, se ha impulsado la participación infantil en la creación de la ciudad. Pero Tonucci no se limita a las áreas de ocio, ya que sostiene que, además del juego, la ciudad debe proporcionar al niño otras garantías, como seguridad, autonomía personal y movilidad, y favorecer, a través del reconocimiento y la identificación del espacio urbano, la identidad del habitante con su medio. Así, propone la calle como lugar de recreo y la creación de recorridos escolares seguros. Iniciativas como *Ciudades Amigas de la Infancia* de Unicef se basan, en parte, en este proyecto pedagógico.

Los espacios destinados al juego en la ciudad actual se caracterizan por su homogeneidad. Ello se explica, en parte, por las restrictivas normativas de seguridad y porque su dotación se basa en un equipamiento industrializado. A estos dos factores hay que añadir su escaso contenido pedagógico, la dimensión insuficiente (en la mayoría de los casos, se

trata de superficies valladas de pequeño tamaño, destinadas a determinadas edades) y el incremento de áreas de ocio infantil asociadas al consumo, ubicadas en espacios cerrados (zonas comerciales). Por otra parte, la aparición de las nuevas tecnologías como forma de diversión ha disminuido considerablemente el tiempo que el niño pasa en el espacio exterior, lo cual ha incrementado la obesidad infantil y la falta de socialización. Por ello, resulta imprescindible revisar los diferentes tipos de *playground* existentes a lo largo del tiempo, con objeto de encontrar modelos adecuados para el juego en el siglo **xxi**.

Tipos de playgrounds

Casi todos los modelos de *playgrounds* surgidos en algún momento del pasado se conservan aún en la actualidad. Su origen suele estar relacionado con la mirada atenta de un pedagogo, arquitecto o paisajista al juego infantil, que convirtió el diseño en un eco ampliado de la actividad lúdica infantil. En nuestra clasificación, hemos distinguido dos categorías fundamentales:

1. Pasiva. Aquella en que el diseño y las características del equipamiento siguen unos criterios creativos pero que son inmóviles a lo largo del tiempo. Son ejemplos representativos de ello los *creative playgrounds* y los *playscapes*.
2. Activa. Aquella en que el niño modifica, a través de la acción, su espacio de juego. Dentro de ella destacan los *adventure playgrounds*, las acciones de juego y los *imagination playgrounds*.

A continuación, describimos brevemente cada uno de estos tipos, incidiendo en sus aspectos más destacados, hasta llegar a la actualidad. El objetivo es plantear una reflexión sobre la riqueza espacial y las cualidades estimulantes que pueden llegar a tener estos espacios, con el fin de reconsiderar la validez de los modelos predominantes hoy en día.

En los *creative playgrounds*, el equipamiento empleado no desvela inmediatamente su uso, lo cual favorece la creatividad del niño a la hora de interactuar con él. Normalmente, se trata de piezas escultóricas o abstractas, la mayoría de las veces con una marcada impronta compositiva o paisajística. Dentro de este campo, destaca el trabajo de Mitsuru Senda (Japón, 1941). Este arquitecto paisajista desarrolló tres tipos de estructuras de juego: las estructuras de juego gigantes (*giant play structures*), los sistemas de juego circular (*circular play systems*) y 12 piezas de equipamiento infantil diseñadas industrialmente (*community play structures*). Sus proyectos están basados en el paisaje, la creatividad y el comportamiento social de los niños.

La primera estructura gigante se realizó en 1968 en Sendai (figura 10). La idea principal de estos artefactos era que fueran como árboles de gran tamaño, con objeto de vincular el juego y la naturaleza y conectar al niño con su entorno circundante. Además de estos elementos de gran tamaño, en 1979 diseñó pequeñas piezas de equipamiento pensadas para producirse en serie, en que confluían dos conceptos básicos: la agrupación como sistema generador de juego y el valor estético de la pieza. Para Senda, era fundamental que sus diseños tuvieran una alta calidad compositiva, ya que conceptualmente los asimilaba a esculturas («Play sculptures must be public art just like sculptures»). Finalmente, a partir de 1982, este paisajista desarrolló un nuevo tipo de espacio de juego basado en el recorrido circular (*circular play system*). Durante el desarrollo de una investigación sobre el comportamiento de los niños, descubrió que los espacios que favorecen la creatividad y el juego suelen seguir un recorrido circular y que la mayor parte de estos implican alguna forma de persecución. Partiendo de estas premisas, diseñó una serie de recorridos integrados en el paisaje (*Fortress of Winds*), que debían poseer, además, las características siguientes: una circulación general pensada para el juego, un lugar simbólico elevado, donde el niño había de poder experimentar distintas experiencias en su interior (entre ellas, la inestabilidad y el vértigo), espacios grandes y pequeños adyacentes donde poder reunirse, atajos que lo cruzasen y multitud de puntos accesibles, conformando un todo poroso (figura 11).

En cuanto a los *playscapes*, se trata de paisajes naturales diseñados para el juego. Conviene aquí señalar que la mayoría de los arquitectos que han aportado soluciones novedosas en los espacios infantiles han sido paisajistas, lo que ha influido en la alta calidad ambiental de los mismos. Una de las pioneras en este tipo de *playgrounds* fue la inglesa Mary Mitchell.



Figura 10. Mitsuru Senda. Giant Play Structure en Sendai, 1968



Figura 11. Mitsuru Senda. Fortress of Winds en Okaya, 1982

Sus proyectos están inspirados en las condiciones del emplazamiento y en ellos el entorno de juego se genera a través de distintos movimientos de tierra (figura 13). Además de la ondulación topográfica, construye un paisaje controlado mediante el empleo de árboles, aguas y diferentes texturas para el suelo. Especialmente interesante resulta su rehabilitación de espacios industriales para el ocio infantil (figura 12).

Otro paisajista relevante es Jacques Sgard. Este arquitecto francés inicia su trabajo en los años sesenta, en el momento en que se están construyendo grandes bloques en las periferias urbanas, y diseña los espacios verdes de algunas de ellas. Sin embargo, sus intervenciones más destacadas están relacionadas con las «exposiciones florales», convocatorias destinadas a paisajistas con el objetivo de crear nuevos parques o rehabilitar espacios públicos en desuso. Sgard crea paisajes de juego de gran lirismo y abstracción gracias al uso extensivo de materiales sencillos (hormigón, adoquín, césped, madera, agua). El trabajo con la topografía y la forma estimulan el juego imaginativo del niño (figura 14).

En la actualidad, se están recuperando este tipo de espacios, ya que cumplen con facilidad los estándares de seguridad establecidos para el juego infantil, fomentan el contacto con la naturaleza y favorecen, en general, el uso de los sentidos. Para incidir en este último aspecto, se han desarrollado elementos específicos, como senderos sobre los que caminar descalzo, espacios con múltiples texturas, esculturas sonoras que funcionan cuando el niño



Figura 12. *Mary Mitchell.* Markfield Playground, Londres, 1966.



Figura 13. *Mary Mitchell,* St. Aidan's Avenue, Blackburn, 1970.



Figura 14. Jacques Sgard. Parc André Malraux, Nanterre, 1968.

las golpea, esculturas de viento, espacios naturales para experimentar con el olfato, etc. En todos estos casos, se pretende paliar el predominio visual en que se hallan inmersos los niños en la actualidad.

En esta segunda parte, trataremos de los espacios de juego activos, es decir, aquellos que son modificables por el niño. Su origen se remonta a los *adventure playgrounds*, desarrollados por el arquitecto y paisajista danés Carl Theodor Sørensen. Este había observado el juego intenso de los niños en los solares bombardeados y decidió proponer una tipología de *playground* que fomentara sus aptitudes constructivas (*Skrammellegepladsen*). En 1943, gracias a la iniciativa de una sociedad cooperativa constructora, se llevó a cabo el primer modelo. Los niños, a los cuales se les asignaba previamente una parcela, realizaban sus pequeñas edificaciones durante la primavera y cultivaban un jardín en los meses de verano. A la llegada del invierno, las construcciones se deshacían y los materiales se reciclaban, de modo que el espacio de juego se hallaba siempre en transformación constante.

El arquitecto suizo Alfred Traschel radicalizó esta idea en el centro de ocio y deporte Heuried de Zúrich. En una hondonada al oeste del edificio, reservó una zona de juego para las actividades de construcción. Esta área era lo suficientemente extensa para generar toda una ciudad que se construía y deconstruía, y cuya planificación dirigían y administraban un grupo

de niños. Padres y abuelos participaban en las actividades constructivas y, para ello, disponían de tablas, cajones y escombros. Sorprende su configuración espontánea y su riqueza de formas. Además de los centros de Zúrich, Trachsel llevó a cabo una serie de acciones de juego, entre las cuales sobresale la ejecutada en Basilea en 1981. Esta consistió en seleccionar una casa vacía e ir tomando las habitaciones con los niños mediante diversas estructuras espaciales basadas en el juego, ensayando con este proceso una nueva forma de habitar.

Dentro de estos parámetros, encontramos también al activista y artista danés Palle Nielsen. En su trabajo, confluyen el arte, el juego y la infancia. Es el momento en que el *happening* se está desarrollando en el arte (1950). Nielsen instala, en el interior de la gran sala del Moderna Museet de Estocolmo, un inmenso *adventure playground*, con el fin de que la propia acción del juego de los niños transforme el espacio, el cual resulta, pues, impredecible. La pintura, la madera y las herramientas son los instrumentos necesarios para producir la transformación de la instalación, con la finalidad de destacar las implicaciones sociales del arte y ver cómo los patrones de juego de los niños se modifican cuando se modifica la estructura física que soporta su juego. Según Nielsen, existe una conexión positiva entre la satisfacción física y sensorial de los niños y la capacidad de transformación de su espacio. A Nielsen le interesan el medio ambiente y los aspectos sociales que intervienen en la obra de arte.

Actualmente, los requisitos de seguridad de los espacios infantiles y la necesidad de que haya un responsable encargado de la administración de las herramientas han frenado la continuidad de estos espacios en algunos países. Sin embargo, permanecen en aquellos en que arraigaron, especialmente en Inglaterra y en los países escandinavos. Herederos de aquellos, surgen los *imagination playgrounds*, constituidos por un equipamiento de juego móvil y transportable cuya finalidad es transformar temporalmente el entorno del niño y permitirle incidir en él. En cuanto a los materiales de construcción, los *imagination playgrounds* están compuestos por distintas piezas prefabricadas, que pueden ensamblarse entre sí y definir distintos espacios de juego, cumpliendo además las distintas normativas de seguridad. Un ejemplo de este modelo es el *Playground in a Box*, en Estados Unidos.

Si bien todas las tipologías expuestas —alternativas interesantes a la mayor parte de los espacios de juego para la infancia que vemos en nuestras ciudades— continúan existiendo en la actualidad, subsisten de un modo minoritario. El siglo **xxi** ha aportado nuevos espacios de ocio al mundo infantil, de modo que, además de los tradicionales (parques, plazas y *playgrounds*), se reivindica la calle como área de juego, han proliferado los espacios cubiertos (*playrooms*) y se siguen utilizando ocasionalmente las azoteas, los patios interiores de manzana y los solares en desuso.

En los últimos veinte años, la participación infantil en la definición de sus propias áreas de juego, reclamada desde los años setenta, empieza a hacerse realidad, gracias a iniciativas como la de Tonucci. Aunque posiblemente la mayor aportación del siglo xxi en la relación ciudad-infancia ha sido la defensa de la autonomía en el desplazamiento infantil, que se ha hecho realidad mediante la creación de los recorridos escolares. El niño no solo juega en la ciudad, sino que se desplaza a través de ella. Como en la imagen de Arthur Leipzig (figura 15), que muestra a unos niños que se han apropiado del espacio, tanto en su dimensión física como simbólica, a través del juego, creemos que los espacios de juego de este siglo han de tener versatilidad y capacidad de transformación. Y, en un sentido inverso, como defendían Alison y Peter Smithson, deberíamos crear ciudades capaces de admitir esa suerte de libre organización.



Figura 15. Arthur Leipzig, Chalk Games, Nueva York, 1950

Notas

1. Kinchin, J.; O'Connor A. *Century of the Child. Growing by design 1900-2000*. The Museum of Modern Art. Nueva York, 2012. Pág. 30.
2. Las áreas coloreadas en amarillo representan los momentos de mayor desarrollo, para cada uno de los ámbitos, del juego infantil al aire libre. Destacamos las aportaciones del pedagogo Friedrich Froebel, el *baby boom* que se registró tras la Segunda Guerra Mundial y el trabajo del arquitecto Aldo van Eyck en Ámsterdam como personajes y hechos claves para entender la concepción, el desarrollo y el auge de los *playgrounds* a lo largo del tiempo.
3. Las ideas de Froebel acerca de la educación aparecen recogidas en su libro *La educación del hombre* (1826).
4. Entrevista con Jakoba Mulder, «Moeder van de speelplaatsen», *Algemeen Dagblad*, 13.4.1963.

Bibliografía

- BENGTSSON, Arvid. *Parques y campo de juegos para niños*. Barcelona: Labor; Blume, 1973.
- HERRINGTON, S. 7Cs. *An informational guide to Young children's outdoor play spaces*. Vancouver: Consortium for Health, Intervention, Learning and Development (CHILD), 2008.
- JACOBS, J. *Muerte y vida de las grandes ciudades*. Capitán Swing Libros. Madrid, 2011. [The Death and Life of Great American Cities, 1961].
- LARSEN, L. B. *The Model. A model for a qualitative society*. Barcelona: MACBA, 2010.
- LEDERMAN, A.; TRACHSEL, A. *Parques infantiles y centros recreativos*. Barcelona: Blume, 1968. [Edición original: Stuttgart, 1959].
- LEFAIVRE, L.; DÖLL, H. *Ground-up City: Play as a design tool*. Rotterdam: 010 Publishers, 2007.
- LEFAIVRE, L.; TZONIS, A. *Aldo van Eyck: Humanist Rebel. Inbetweening in a Postwar World*. Rotterdam: 010 Publishers, 1999.
- MUMFORD, L. *La ciudad en la historia. Sus orígenes, transformaciones y perspectivas*. Logroño, 2012. [The City in the History. Its Origins, Its Transformations and Its Prospects, 1961].
- TONUCCI, F. *La ciudad de los niños. Un nuevo modo de pensar la ciudad*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2004. [La città dei bambini. Roma-Bari: Laterza, 1996].